Sonderausgabe Nr.17 1992

öS 80
Sfr 9,80
hfl 12,90
lit 8800
DM 9,80

ASM aktueller software markt SPECIAL

über 130 Seiten

POSTER: INDY 4

LÖSUNGEN:

- INDIANA JONES 4
- ULTIMA UNDERWORLD
- DARKSEED
- ULTIMA 7
- ELVIRA 2

PLUS:

- ETERNAM
- LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
- DEADLINE
- TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
- TIPS & TRICKS

MIT SPECIAL:

ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TIPS & LÖSUNGEN

SONDERAUSGABE 17

Der Mann mit der Peitsche ist wieder da. Diesmal hat er zwar nicht seinen Vater mitgebracht, dafür aber eine hartgesottene Dame. Die ist zwar ebenso scharfzüngig wie Daddy Jones, aber wesentlich attraktiver. Was die beiden bei ihrer Suche nach Atlantis so durchzumachen haben, sei nun beschrieben.

Die

Foto: Edgar Sommer

Suche nach Atlantis

Way down below the ocean...

Ihr Spieler, die Ihr Euch auf die Suche nach Atlantis macht, seid gewarnt: Trauet niemandem, denn selbst wenn Euch Euer bester Freund Rat gibt, wie eine Türe zu öffnen oder eine Maschine zu starten sei, kann dieser doch irren. Denn nur wenig auf dieser Suche ist vom Schicksal festgeschrieben, und was den einen zum Erfolg führt, braucht für den anderen schon wieder keine Geltung mehr zu haben. Dreierlei Wege führen zum Ziel, und der, der die Götter austricksen will, indem er alle drei Wege von einem gemeinsamen Start *(Ihr Sterblichen nennt dies wohl einen gespeicherten Spielstand)* geht, wird spätestens in Atlantis eine böse Überraschung erleben. Dennoch werden die Götter mit Euch sein und, wenn Ihr mit der Kraft Eures Verstandes und der Stärke Eurer Faust mithelft, Euch zum Erfolg führen. So spricht der große Nur-Ab-Sal...

New York, New York...

Gut, soweit die weisen Worte des großen Vorsitzenden von Atlantis. Wir dagegen wenden uns unserem peitschenschwingenden Helden zu und schauen, wie er die Probleme anpackt. Momentan steht in New York vor dem Theater, in dem Sophia ihre Show abzieht. Leider ist die Vorstellung ausverkauft, wie uns der Kartenverkäufer erzählt. Also muß ein anderer Weg in das Theater gefunden werden. Auf dem Weg zum Hintertürchen kommt Indy an einem Zeitungsständer vorbei, und da die Zeitungen heute kostenlos zu haben sind, nimmt er natürlich ein Exemplar mit.

So ganz einfach durch die Hintertüre zu gehen wäre schön bequem, aber da ist noch dieser lästige Türsteher. Mit geschickter Überredung *(1/2/1/3/3)* kann sich Indy mit einem weiteren Verehrer von Sophia anfreunden und problemlos die Bühne betreten. Zeigt er dagegen weniger Feingefühl, endet das Gespräch in einer Prügelei, an deren Ende der Gorilla auf dem Boden liegt *(liegen sollte!)* und der Weg frei ist. Wer keine Lust hat, sich mit Biff abzugeben, der kann sich auch durch geschicktes Verschieben der Kisten auf dem Hinterhof den Weg zur Feuerleiter und auf die Bühne freiarbeiten.

Tja, da steht Sophia nun und spricht und spricht und... Nach zweimaligem "Anlauf", der aber immer wieder vom dortigen Bühnenarbeiter unterbrochen wird, reicht es Dr. Jones, und er sorgt für eine neue Beschäftigung des Bühnenfuzzies. Im Gespräch gibt dieser nämlich zu erkennen, daß er tierisch gerne liest, und da kommt unsere neuerworbene Zeitung natürlich genau richtig. Nachdem er sich verdünnisiert hat, bedient sich Indy der modernen Bühnentechnik, um Sophia gehörig aus dem Konzept zu bringen. Dazu betätigt der die beiden äußeren Hebel der Beleuchtungsapparatur und drückt, nachdem alle drei Lampen grün erstrahlen, auf den roten Knopf. Die Folgen sind recht spektakulär, und Sophia schließt sich Indy auf der weiteren Suche an, deren erste Station Island sein soll. *(Was sich sonst noch so in dieser und den folgenden Zwischensequenzen alles tut, braucht an dieser Stelle wohl nicht nochmals beschrieben werden...)*

Frostige Empfänge

In der Grabungsstätte in Island treffen die beiden Abenteuerer auf Professor Heimdall, der neben einigen Informationen über Atlantis auch zwei weitere Ansprechpartner zum Thema Atlantis liefern kann, nämlich die Herren Costa und Sternhart, die sich gerade auf den Azoren und im mexikanischen Tikal aufhalten. Da die Azoren beinahe auf dem Weg liegen, begibt sich unser dynamisches Duo zunächst dorthin, doch mit wenig Erfolg. Costa ist ein recht kauziger Kerl, der nichtmal Sophias geballtem Charme erliegt. Wohlaber läßt er erkennen, daß er an

einem Tauschgeschäft interessiert sei. Naheliegend wäre natürlich Sophias Halsband, aber das will er nicht, und sie will es auch nicht hergeben.

Also geht es weiter nach Mexiko. Der Weg zu Sternhart führt durch ein kleines Dschungellabyrinth, an dessen Ende eine beinahe unpassierbare Schlucht den Weg versperrt. Der Baum, der als Brücke dienen könnte, wird allerdings von einer Schlange blockiert, und was unser Held von Schlangen hält, wissen wir ja nur zu gut. Allerdings wissen wir auch, was Schlangen von kleinen Nagetieren halten - und da im Urwald zufällig gerade so ein Tierchen rumtobt, bedarf es nur einiger gezielter Peitschenhiebe, um die Schlange zu füttern und den Weg freizubekommen.

Mit der Peitsche kann man Professor Sternhart dann aber nicht beikommen, denn er verlangt als Eintrittskarte in seinen Tempel Faktenwissen über das gesuchte Buch von Plato. Die Reaktionen des Papageis auf das Stichwort "Titel" sind recht interessant, und so spricht man das Tierchen ganz einfach nochmals auf dieses Thema an, und erhält auch prompt die gesuchte Antwort - und das ganz ohne Cracker verfüttern zu müssen. Der Weg in den Tempel ist nach einem erneuten Gespräch mit Sternhart frei, und die Besichtigungstour kann beginnen. Viel gibt es nicht zu sehen, aber dem geübten Archäologenauge fällt auf, daß eine der Spiralen an der Grabkammer sich etwas von den anderen abhebt. Mit etwas chemischer Unterstützung wäre das Teil sicher freizubekommen, die Öllampe, die Sternhart an seiner Verkaufbude hat, wäre dazu sicher gut geeignet, nur spielt Sternhart da nicht mit. Erst als Sophia den guten Herrn in ein Gespräch verwickelt und ablenkt, kann Indy die Lampe organisieren.

Aus der geöffneten Lampe gießt Indy etwas Öl auf die Spirale und siehe da, das Ding läßt sich freilegen. Zusammen mit dem Tierkopf in der Wand ergibt sich somit der Öffnungsmechanismus für die Grabkammer, die natürlich sofort geöffnet wird. Leider erweist sich Sternhart als recht unkollegial, denn er hat nichts besseres zu tun, als

▲ Das Abenteuer nimmt seinen Anfang ...

▲ Frostiger Empfang

▲ Fiesta Mexicana

▲ Lesen bildet ...

sich die Steinscheibe zu krallen und mit ihr abzuhauen. Zurück bleiben zwei überraschte Abenteurer, die aber immerhin noch eine Perle aus dem sagenhaften Metall Orichalcum sicherstellen können.

Ob es das ist, was Costa will? Leider nicht, wie ein erneuter Besuch auf den Azoren zeigt. Also weiter nach Island, vielleicht findet sich ja dort noch etwas. Dem ist tatsächlich so: der unterkühlte Professor Heimdall ist nicht so interessant, wohl aber die Aal-Figur, die er freilegen wollte. Mit der Oridingsbums-Perle gefüttert, erweist sich der Aal als Tauchsieder, taut sich selbst frei und wird natürlich eingesackt. Und diese Figur ist es auch, für die Costa Informationen springen läßt: Er verrät den Namen einer Sammlung, in der der gesuchte Dialog von Plato aufbewahrt wird - und praktischerweise ist diese Sammlung in Indys Heimatcollege aufbewahrt. Also nichts wie hin!

Buch gesucht!

Die Sache hat allerdings einen kleinen Haken - zumindest für den geplagten Spieler: Es befinden sich nämlich drei Sammlungen im College, die verschiedene Tätigkeiten nötig machen, um in den Besitz des Dialogs zu kommen. Und je nach Lust und Laune wählt Costa von Spiel zu Spiel eine andere Sammlung. Hier sind die einzelnen Möglichkeiten:

Ashkenazy Collection: Die sicherlich amüsanteste Variante, für die Indy das Glas Mayonnaise aus dem Kühlschrank in seinem Büro benötigt. Mit ihm begibt er sich in den ersten Stock des anderen College-Gebäudes, in die Bibliothek. Dort klettert er das Seil hinauf ins Dachgeschoß. Hinter einer einer großen Kiste findet er eine kleine verstaubte Truhe, die aber verschlossen ist. Der passende Schlüssel ist in der Urne ein Stockwerk höher beim Durchsuchen der Asche zu finden. Aber wie dort raufkommen? Klar, die Mayo machts! Ganz einfach den Totempfahl, der in dem Raum sein trostloses Dasein fristet, etwas einschmieren, das Teil zweimal gezogen, und schon hat Indy eine ideale Leiter. Der Schlüssel paßt genau zur Truhe, und in ihr ist das gesuchte Buch.

Sprague Collection: Ist das Buch hier versteckt, sollte sich Indy zunächst den Stuhl in der Bibliothek genauer ansehen und den Bubble Gum mitnehmen. *(Vor dem Verzehr wird gewarnt...)* Dann geht's zwei Stockwerke tiefer in den Heizungskeller, wo der Kaugummi als Haftmittel beim Besteigen der Kohlerutsche dient. Die führt in einen abgelegenen Raum des Museums, in dem unter anderem drei Katzen-Statuen stehen. Eine davon ist aus Wachs, und wird diese im Heizungskeller "aufgetaut", kommt der Dialog zum Vorschein.

Dunlop Collection: Dies ist die letzte Möglichkeit *(hoffe ich)*, wo das Buch zu finden ist, nämlich unter dem umgestürzten Bücherregal. Um da ran zu kommen, gibt es sogar zwei Wege: Einmal per Kaugummi-Trip wieder die Kohlenrutsche rauf, vorher aber noch ein Stück Kohle eingesackt. Wird dieses dann als Wurfgeschoss verwendet, fällt der Verlorene Dialog beinahe vom Himmel. Wer lieber den Techniker spielen will, der findet im Heizungskeller ein verschmutztes Tuch und im Raum über der Bibliothek im Regal neben dem Totempfahl eine Speerspitze. Beides zusammen ergibt einen recht passablen Schraubenzieher, mit dem sich die Rückwand des umgestürzten Regals öffnen läßt. Was sich dahinter verbirgt, ist ja wohl klar...

Hat Indy das Buch, geht es zurück ins Büro, wo Sophia noch geduldig wartet. Im folgenden Gespräch entscheidet es sich, welcher der drei möglichen Lösungswege eingeschlagen wird. *(Besser vor dem Gespräch abspeichern.)* Hier teilt sich auch dieser Text, und dem Leser sei die Aufgabe gestellt, sich die Textstellen zu seinem persönlichen Weg selbst zu suchen. Orientierung mögen hier die folgenden Zwischenüberschriften liefern, die den Beginn für die Tips des jeweiligen Abschnitts bilden: Ab **Solo für eine Peitsche** beginnt der Solo-Weg *("Wits path")*, ab **Indy schlägt sich durch** beginnt der Actionteil *("Fists path")*, und ab **Gemeinsam sind sie unausstehlich** steht das, was Indy und Sophia gemeinsam erleben *("Team path")*. ‚Alle drei Wege treffen sich später wieder zum glücklichen Finale in **Willkommen in Atlantis**. Alles klar? Denn mal los...

Solo für eine Peitsche

Wenn sich Indy alleine auf den Weg macht, erhält er von Sophia neben einigen guten Wünschen auch noch die Adressen von zwei weiteren Kontaktpersonen mit auf den Weg: Omar Al Jabbar in Algier und Alain Trottier in Monte Carlo. Trottier (erkennbar an seinem braunen Anzug) kann unserem Helden nur wenig weiterhelfen, läßt sich aber eine Visitenkarte abschwatzen *(1,2,1,1)*. Diese erweist sich dann in Algier als echt nützlich, denn nur mit ihr kann der Diener von Al Jabbar dazu überredet werden, Kontakt mit seinem Herrn aufzunehmen.

Da dieser wiederum kein Interesse an einem Gespräch mit Indy hat, schickt Indy den Diener nochmals los und folgt ihm in das Gewimmel auf den Straßen Algiers. Leider verliert Indy den Typ sehr schnell aus den Augen, dafür fällt ihm jedoch ein Mann mit einem roten Fez auf. Diesen fängt er auf dem Marktplatz ab und überredet ihn zur Überlassung des Fez *(4,3,1,3,1,2)*. Nachdem der Diener zum Laden zurückgekehrt ist, bekommt er den Fez aufgeschwatzt, wird nochmals auf den Weg geschickt, und diesmal führt dieser Indy direkt zu Omars Haus.

Omar freut sich nicht allzusehr über ungebetene Gäste und schickt den Diener los, um die Polizei zu holen. Damit Omar nicht so herumnervt, lockt ihn Indy in die hintere Kammer und schließt ihn ein. Jetzt kann unser Held sich ungestört umschauen und sich auch an Omars Besitztümern vergreifen. Zwei Statuen werden eingesackt, desgleichen eine Karte der Umgebung, die als Wäschestück getarnt ist und nur mit einer herumliegenden Stange erreicht werden kann. Im hinte-

ren Teil des Hauses wartet dann ein Kamel nur darauf, Indy bei der Flucht zu helfen.

Allein in der Wüste

Die führt ihn in die Wüste, wo er die Gelegenheit nutzt und bei den umliegenden Nomadendörfern und Oasen genauere Informationen über die Lage der auf der Karte markierten Ausgrabungsstätte einholt. Dabei kann es vorkommen, daß Indy immer wieder von patrouillierenden Nomaden angehalten wird. Die ersten beiden Male kann er die Störenfriede mit den beiden Statuen bestechen, danach reicht ein Blick aus seinen treuen Augen und ein zuversichtliches "Trust me", um ihn passieren zu lassen.

So gelangt er schließlich, nachdem er so ziemlich alle Orte abgeklappert hat, zur Ausgrabungsstätte. Hier fällt ihm zunächst ein verlassenes Auto auf, in dem zwar ein Telegramm über eine geplante Entführung Trottiers zu finden ist, dem aber auch gleichzeitig einige wichtige Teile fehlen. Da auch das Kamel inzwischen einen Abgang gemacht hat, muß Indy nach einem anderen Weg suchen, um von hier wegzukommen und Trottier zu warnen.

Die Leiter führt zu einer unterirdischen Höhle, in der unser Held zunächst gar nichts sieht, dann aber einige Gegenstände ertasten, identifizieren und aufnehmen kann: Da wäre zunächst ein Generator mit Benzineinfüllstutzen und Starter, der mangels Benzin aber noch nutzlos ist. Die beiden anderen Dinge die hier rumliegen, nämlich eine Tonvase und ein Schlauch, können jedoch dazu verwendet werden, um Benzin in den Generator und mehr Licht in die Sache zu bringen - in der Vase befindet sich übrigens auch eine Orichalcum-Perle. Zuguterletzt findet sich noch eine stabile Schiffsplanke, mit der Indy etwas in den Gemäuern herumstochert, allerdings ohne größeren Erfolg. Wesentlich ertragreicher ist da schon ein beherzter Druck auf das Gemälde an der linken Wand. Und zwar auf das runde Objekt, denn so öffnet sich ein Geheimfach mit einer atlantischen Statue. Alles weitere ist kein Problem: Die Zündkerze, die dem Wagen fehlt, kann aus dem Generator ausgebaut werden, die Statue in Verbindung mit dem Oribori-Perlchen ist eine gute Ersatzbatterie, und so steht der Rückreise nach Monte Carlo nichts mehr im Wege.

Stress in Monte Carlo und anderswo

Dort allerdings fühlt sich Trottier noch recht sicher, auch das Telegramm kann ihn nicht davon überzeugen, daß er sich in Gefahr beindet. Erst als ihn die Nazis auf der Straße kidnappen, geht ihm langsam ein Licht auf. Den Streß hat dann natürlich wieder unser Held, der sich das nächste Auto greift und sich an die Verfolgung macht. Nach einigen Karambolagen in den Straßen von Monte Carlo geben die Nazis auf, und Trottier kann befreit werden. Als kleine Entschädigung für die bisherigen Bemühungen erhält Indy Informationen über eine atlantische Kolonie auf Thera sowie den Namen der Straßenkreuzung, auf der Trottier während der Entführung seinen wertvollen "Sun Stone", die Eintrittskarte für die Kolonie auf Thera, aus dem Wagen geworfen hat. Die Suche nach der richtigen Straße ist dann nur noch ein Klacks, ebenso die Rettung der Scheibe aus der Kanalisation. Zurück geht es per pedes zum Hotel, dort per Taxi und Wasserflugzeug nach Thera - mal sehen, ob an der Sache etwas dran ist.

Tote Hose Thera - so scheint der erste Eindruck. Aber immerhin findet sich im Hinterland eine interessante Ausgrabungsstätte. Als Indy sie betritt, wird er zwar verschüttet, kann sich aber mit Hilfe eines in der Höhle herumliegenden Klappspatens jedoch wieder befreien. Beim Aufklappen des Spatens findet Indy auch eine Nachricht von Sophia, die inzwischen von den Nazis gekidnappt wurde. Also nichts wie weg von dieser Insel und hinter Sophia her. Aber wie? Ein Ballon wäre genau das richtige in dieser Situation, aber woher nehmen? Passende Bauteile liegen schon am Hafen bereit, aber der Hafenwächter zeigt sich wenig kooperativ. Nach etwas Such- und Laufarbeit läßt er sich jedoch überreden: Zurück zur Ausgrabungsstätte und mal den atlantischen Mechanismus in der Höhle ausprobiert. Er funktioniert noch ganz gut. Schließt Indy die Tür, kommt in einem Geheimfach eine Spindel zum Vorschein, auf die der Steinscheibe hervorragend paßt. Wird nun die erste im Dialog beschriebene Kombination eingestellt und die Spindel gedrückt, öffnet sich die Türe erneut, diesmal aber mit einer antiken Steinplatte dahinter, die Indy einsackt. *(Und bitte nicht vergessen, die Türe wieder zu schließen, schließlich brauchen wie den "Sun Stone" noch!)* Weiterhin liegt vor dem Höhleneingang eine leere Kiste herum, auf deren Deckel eine Quittung für einen Ballon zu finden ist.

Der Rest ist einfach: Zurück zum Hafen und die Quittung gegen den Ballon eingetauscht, als echter Kunstsammler tauscht der Wächter auch noch die Steintafel gegen den Korb, das Netz gibt es als Zugabe kostenlos. Jetzt wieder zurück zur Grabungsstätte, wo aus

▲ *Heute schon gebuddelt?*

einer Ritze Gas strömt. Den ganzen Ballonkram zusammenfrickeln und den Schlauch aus der Wüste zum Füllen des Ballons verwenden, und ab geht die Luftpost. Jetzt heißt es, solange mit dem Ballon die Möven erschrecken, bis das feindliche U-Boot in Sicht kommt. Dann ein beherztes Landemanöver, und schon steckt unser Held mal wieder in größerem Schlamassel...

Mit dem U-Boot nach Kreta

Dank der erbeuteten Uniform fällt Indy zwar nicht sonderlich störend auf, etwas mulmig ist ihm aber schon. Die Schränke im Mittelteil des Schiffes scheinen etwas wichtiges zu verbergen, denn sonst würde da nicht dieser Wachtposten rumstehen. Er kann schließlich abgelenkt werden, indem ihm Indy mit einem aus den in der Kombüse herumliegenden Broten und Würsten fabrizierten Sandwich den Mund wässerig macht und dann anbietet, kurzfristig die Wache zu übernehmen. So findet er in dem Schrank den "Moon Stone" sowie detaillierte Anweisungen für die Bedienung der Torpedos. Die braucht er auch, denn inzwischen hat das Boot sein Ziel erreicht und die Bösewichter haben das Schiff verlassen. Indy will ihnen nach, der offizielle Weg über die Kommandobrücke ist jedoch blockiert. Also spielen wir doch mal lebenden Torpedo - wenn's nur so einfach wäre. Die hinteren Rohre scheinen leicht defekt, und im vorderen Teil des Schiffes zieht der Kapitän seine Show ab.

Also muß Ablenkung her. Im vorderen Teil des Schiffes hängen eine Wäscheleine und ein öliger Lappen herum. Letzterer macht sich auf den Kabeln der hinteren Torpedos ganz gut, und wendet Indy nun die Bedienungsanleitungen auf die Kontrollen an, kommt es zu einem netten kleinen Kabelbrand, der für Verwirrung sorgt. Indy hat jetzt genug Zeit, sich nach vorne zu begeben, die Leine am Abzugshebel zu befestigen, die Kontrollen zu aktivieren und in das Torpedorohr zu steigen. Ein kräftiger Zug an der Leine, und schon befindet sich unsere Wasserratte auf Kreta. Der Exkurs zur dortigen Ausgrabungsstätte bringt nichts, schließlich hat er ja schon zwei Steinscheiben, die er auf dem Podest auch gleich entsprechend anwendet.

Es öffnet sich die Tür zu einem unterirdischen Labyrinth, das jedoch relativ klein und übersichtlich ist, daher sei auf Karten verzichtet und nur eine grobe Orientierung über die besonderen Räumlichkeiten gegeben. Drei Steinköpfe, die bei der Eingangstüre stehen, warten doch nur darauf, mitgenommen zu werden. Der Nachteil: sie sind gleichzeitig Türöffner. Also bleibt einer vorerst zurück und wird mit der Peitsche von der anderen Seite der Tür nachgeholt. Irgendwo im Labyrinth befindet sich dann eine ähnliche Türe, die mit den drei Köpfen dann geöffnet wird. Weiterhin ist in diesem Labyrinth ein Raum mit einer großen Statue, deren Kopf recht wackelig sitzt. Ein Schlag mit der Peitsche, und er fällt auf den Boden, der sich dadurch als Aufzug entpuppt und Indy eine Etage tiefer führt. Dort trifft er die Überreste von Sternhart, die neben dem ersehnten "World Stone" auch noch einen

Stock, einen Wollschal und einen Kamm sowie eine Notiz über ein Orichalcum-Spürgerät bewachen. Dieses bastelt sich Indy aus dem Kamm und der Wäscheleine, und jedesmal, wenn der Kamm mit dem Wolltuch gerieben wird, zeigt der Kamm eventuell vorhandenes Orichalcum an. Der Weg durch diese Höhle endet vor einer Gittertür, allerdings läßt sich beim genaueren Untersuchen des Wasserfalls beim Aufzug eine Kette ausmachen, an der Indy wieder hinaufklettert.

Hinter der Gittertüre, die mit den Statuen geöffnet wird, stößt Indy auf einen Aufzugmechanismus, bei dem er das Gegengewicht mit dem Stab entriegeln kann. Jetzt braucht er nur noch das Gegenstück des Aufzugs eine Etage tiefer zu finden und dieses mit dem Stab als "Zahnstocher" für die Statue aktivieren. Schon geht es wieder nach oben und die Goldkiste, die vorhin schon aus der Ferne funkelte, ist in greifbarer Nähe - und als Service ist auch noch etwas Orichalcum vorhanden. Einen Raum weiter steht dann ein seltsames atlantisches Maschinchen, wohl zu Bergbauzwecken entwickelt. Daß dem so ist, zeigt sich schnell, als die Maschine mit der antiken Statue und etwas Orichalcum in Bewegung gesezt wird und auch prompt einen Gang in das Vorzimmer von Atlantis freibuddelt.

Hier folgt wieder das Spielchen mit den Scheiben, diesmal werden alle dreie benötigt. Es öffnet sich zwar eine Tür, aber die scheint zu einer Sackgasse zu führen. Also probiert Indy den Oridori-Detektor einmal aus, verstaut aber vorher seinen ganzen Perlenvorrat in der Goldkiste und schließt sie, um Störungen zu vermeiden. Tatsächlich schlägt der Kamm aus und zeigt auf das Skelett im Raum, wo sich tatsächlich eine Perle befindet. Also das ganze im vorigen Raum wiederholen und nach etwas Buddelarbeit mit der Planke kommt eine Tür zum Vorschein. Hinter ihr befinden sich eine weitere Perle und ein U-Bahn-Wagen - oder das, was man in Atlantis darunter verstand. Immerhin funktioniert die Karre noch, und nach dem Einwerfen einer Ori-Perle wird unser Held per Express nach Atlantis verfrachtet.

*(Weiter geht es im Abschnitt **Willkommen in Atlantis**.)*

▲ **Orientalisches Treiben**

▲ **Wo geht's lang?**

▲ **Was gibt's hier?**

Indy schlägt sich durch

Der "Fists path" beginnt im Prinzip nicht anders als der Solo-Modus, also zuerst in Monte Carlo die Visitenkarte besorgen und in Algier Omars Laden aufsuchen. Dort trägt Omars Diener allerdings schon den Fez, Indy kann daher sofort im zweiten Anlauf die Verfolgung aufnehmen. In Omars Haus machen die Nazis momentan etwas Trouble, aber die sind mit ein paar Fausthieben schnell ruhiggestellt. *(Wem die Prügelei zu nervig ist, der kann sich ganz einfach mit dem "Sucker Punch" behelfen, der zwar auf der Referenzkarte beschrieben sein soll, es aber nicht ist. Es gibt ihn aber, er wird über die "0" auf dem Ziffernblock aktiviert. Zwar geht der Gegner dann sofort zu Boden, allerdings gibt es dafür keine IQ-Punkte.)*

Jetzt folgt das schon beschriebene "Erwerben" der Statuen, der Karte und des Kamels, und ab geht es in die Wüste. Auch hier wieder bei allen Nomadendörfern und Oasen Rast machen und die Karte vorzeigen, eventuelle Nazi-Anhalter sind in Handarbeit zu erledigen. An der Grabungsstätte hat sich wenig getan, allerdings schwebt nun ein Beobachtungsballon über der Lokalität und nimmt Indy unter Beschuß. Um über die Leiter in die Höhle zu gelangen, dazu reicht es gerade noch, nur der Ausstieg im Kugelhagel klappt nicht mehr. Also in der Höhle Licht angemacht *(der Generator ist schon betankt)* und die Gegend genauer untersucht. Das Geheimfach hinter dem linken Bild verbirgt diesmal den "Sun Stone", auf dem Boden liegen Schlauch, Schiffsplanke und ein Stück Holz herum.

Mit der Schiffsplanke wird die rechte Wand freigelegt, und es erscheint eine steinerne Karte mit einem Loch. Letzteres ist wie geschaffen für die Verwendung des Holzstücks als Spindel für die Steinscheibe. Also flugs die entsprechende Kombination aus dem Dialog eingestellt, und es öffnet sich eine Geheimtüre. Durch sie gelangt Indy wieder an die Oberfläche, wird aber von einem rabiaten Nazi bedroht. Der ist aber kein Problem: Nachdem er mit der Peitsche entwaffnet wurde und einige Prügel eingesteckt hat, herrscht wieder Frieden in der Wüste.

Wohin nun? Die Karte in der Höhle weist auf Kreta hin, also nichts wie hin. Reparaturversuche am LKW führen zu nichts, also schnappt sich Indy den Ballon und fliegt nordwärts, Richtung Kreta...

Nach einer glatten Landung steht Indy vor einem kleinen Problem: Für die dortige Geheimtüre werden zwei Steinscheiben benötigt, er hat aber nur eine. Im Hinterland befindet sich jedoch eine Ausgrabungsstätte, und die wird genau inspiziert. Als erstes fällt ihm am linken oberen Rand des Geländes *(über die Brücke gehen)* ein Vermessungsinstrument in die Hände. Auf dem eigentlichen Grabungsgelände erregen die riesigen Hörner und einige kleinere Steinhaufen sein Interesse.

Buddeln auf Kreta

Werden zweie davon genauer untersucht, so kommen zwei Statuen zum Vorschein. Jetzt noch schnell alle Räume untersucht, in einem von ihnen ist eine Wandzeichnung, aus der sich ableiten läßt, wie mit den Statuen, dem Vermessungsgerät und den Hörnern zu arbeiten ist. Hat alles geklappt, markiert mal wieder ein "X" den richtigen Punkt, und nach etwas Buddelei mit der Planke erblickt der "Moon Stone" das Tageslicht.

Kaum wurde der Geheimgang mit den Scheiben und der Spindel geöffnet, kommt mal wieder ein Nazi ins Spiel und verlangt nach Prügel. Kann er haben, und Indy macht vorerst wie gewohnt weiter: Zwei Köpfe nehmen, einen von der anderen Seite nachholen, die andere Gittertüre mit den Steinköpfen öffnen, die Wackelkopf-Statue suchen und mit dem Aufzug nach unten zu Sternhart fahren. Dort gibt es zwar nur den Stab, aber das reicht vorerst. Den Wasserfall untersucht und an der Kette wieder hinaufgeklettert, dann denn anderen Aufzug gesucht, oben das Gewicht mit dem Stock entriegelt und unten den Zahnstocher-Mechanismus wieder aktiviert. Nach oben fahren und die Goldkiste sowie die Perlen beschlagnahmen.

Gib ihnen Saures!

Und dann? Naja, nach einer verschlossenen Türe suchen, die sich erst nach meherern Versuchen öffnen läßt. Hinter ihr befindet sich ein Abgrund, der mittels Peitsche und einem Felsvorsprung überwunden werden kann. Und jetzt gibt's erstmal so richtig Keile, denn die folgenden Räume werden überwiegend von Nazi-Wachen bevölkert. Normalerweise genügt ein einfacher Faustkampf um mit den Herrschaften fertig zu werden, bei einigen gibt es jedoch "amüsante" Alternativen. Den allerersten Posten nach dem Abgrund kann man auch "plattmachen", indem man sich hinter den Steinplatten versteckt und diese im passenden Moment umkippt. Bei einem anderen Posten hängt ein Tropfstein verführerisch über dessen Birne - betritt man dieses Bild von oben und tippt den Tropfstein an, hat man schon einen Posten weniger und den Stein dort, wo man ihn später noch braucht.

▲ Hafenidylle

▲ Yellow Submarine

▲ Fieser Geselle ...

Hinter diesem Posten kommt übrigens der Herr Arnold, ein recht kräftiger Bursche, dem in fairem Faustkampf nicht beizukommen ist *(auch nicht mit dem "Sucker Punch")*. Die Felskugel erinnert unseren Helden jedoch an ein völlig anderes Abenteuer, und nachdem der Kugel mit der Schiffsplanke etwas Starthilfe verschafft und mit dem Tropfstein der Stein des Anstoßes endgültig ins Rollen gebracht wurde, ist Arnold Geschichte *(Hasta la vista...)*.

Bei Arnold finden wir einen Bernstein-Fisch, der an einem Faden hängt und als Orichalcum-Detektor fungiert. Mit ihm macht Indy in der Grube *(dürfte wohl immer im Raum mit dem Tropfstein sein)* doch tatsächlich Sophia ausfindig, die hier zum Kakerlakenzählen verdonnert wurde. Mit der Peitsche holt er sie aus der Grube, und sie bringt praktischerweise gleich noch die fehlende Scheibe mit. Mit den drei Scheiben und der korrekten Einstellung aus dem Buch wird am Atlantis-Modell eine weitere Türe geöffnet, sie führt zu einem Raum, in dem ein Pfeil unmißverständlich auf Thera als das nächste Ziel weist.

Mann über Bord

Dort ist nach wie vor recht wenig los. Die Grabungsstätte im Hinterland birgt nichts als einen Werkzeugkasten für Reifenreparaturen, dafür scheint das Verlassen der Insel gesichert zu sein. Der Kapitän des vergammelten Bergungsschiffes hat nicht nur einen Taucheranzug an Bord, er ist auch bereit, das Duo an jeder beliebigen Stelle des Meeres abzusetzen.

Nur an welcher? Ganz einfach - schlag' nach bei Plato: Thera, die "Lesser Colony", liegt in einer bestimmten Richtung und in einem bestimmten Abstand zu Atlantis. Also die Richtung einfach umdrehen und bei der Entfernung berücksichtigen, um welchen

Faktor sich Plato geirrt hat, und schon klappt die Sache. Machen wir die Probe aufs Exempel und lassen uns durch die Gegend schippern.

An der gewünschten Position angekommen, tritt noch ein kleines Problem auf, denn in dem Taucheranzug haben offensichtlich die Motten gehaust. Ein Glück, daß Indy den Werkzeugkasten dabei hat. Indy repariert die Klamotte, schließt sie an die Luftpumpe an und zieht den ganzen Schmonzes an. Sophia schaltet nun die Pumpe an und hievt Indy mit dem Kran über Bord. Das ganze lief allerdings zu glatt, denn kaum ist Indy unter Wasser, tauchen die Nazis mit einem U-Boot auf, entführen Sophia und schneiden Indy von der Luftzufuhr ab. Dem bleibt nichts anderes übrig, als auf dem Meeresboden schnellstmöglich nach einem Eingang zu Atlantis zu suchen. Mehrere stehen zur Wahl und erfahrungsgemäß dürfte der letzte, den man noch nicht erkundet hat, der richtige sein...

Schließlich wird er fündig und steht dort, wo sich alle Wege wieder treffen. *(Und wir lesen bei* ***Willkommen in Atlantis*** *weiter...)*

Gemeinsam sind sie unausstehlich

Machen sich Indy und Sophia gemeinsam auf den Weg, begeben sie sich zunächst nach Algier. Omar spielt jedoch noch nicht mit, er besteht darauf, eine der Steinscheiben zu sehen. Also geht es weiter nach Monte Carlo, als kleines Souvenir nehmen die beiden wenigstens die Geistermaske mit.

In Monte Carlo hat Indy zunächst die ehrenvolle Aufgabe, Trottier zu finden und zu einer Seance mit Sophia zu überreden. *(Die Antworten auf Trottiers Fragen stehen in Platos Dialog, auch sollte man darauf achten, was Trottier sonst noch so an Bemerkungen fallen läßt - und wenn sich der Herr nicht auf Anhieb breitschlagen läßt, sollte man nochmals Sophia konsultieren.)* Hat es schließlich geklappt, gibt es zwei Möglichkeiten, an die begehrte Scheibe zu kommen:

▲ ***Wie kommen wir hier durch?***

Wenn Sophia die Seance alleine durchzieht, kann sie Trottier durch ihre hellseherischen Gaben *(sofern Indys Gespräche mit Trottier noch im Hinterkopf herumschwirren)* von der Macht Nur-Ab-Sals überzeugen. Die letzte Frage, die Trottier stellt, ist etwas hinterhältig, aber es gibt auch hinterhältige Spieler, die vor der Antwort abspeichern... Wesentlich amüsanter ist Indys Vorstellung als Gespenst: Mit der Maske aus Algier, dem Bettlaken und der Taschenlampe aus der Kommode kann er, nachdem das Licht mittels des Sicherungskasten ausgeschaltet wurde, dem armen Trottier einen tierischen Schrecken einjagen.

Willkommen in der Wüste

In jedem Falle überläßt der den beiden den "Sun Stone", und der stimmt denn auch Omar wesentlich freundlicher. Von ihm erhalten sie eine Karte der Wüste und eine Transportmöglichkeit, die jedoch sehr schnell den störrischen Geist aufgibt. Also muß ein anderes Transportmittel her, der Fesselballon wäre ganz hilfreich. Aber ohne Ticket kein Eintritt, und so beginnt eine kleine Tauschaktion: Der Bettler, der auf dem Marktplatz sitzt, will "ein Geschenk" nur gegen etwas Eßbares rausrücken, der Gemüsehändler hätte gerne ein kleines Geschenk im Tausch gegen etwas Eßbares, und Omar ist für solche Umtauschaktionen immer zu haben. Also tauscht Indy die Maske zunächst gegen irgendetwas aus Omars Angebot ein und konfrontiert den Händler damit. Der tut kund, was ihm an Indys Angebot nicht gefällt, dann wird umgetauscht, und so weiter. Am Ende rückt der Händler die Fressalien heraus, und der Bettler läßt dafür ein Ballonticket springen.

Allerdings ist so ein Fesselballon, solange er gefesselt ist, kein gutes Reisemittel für weite Distanzen, also muß noch etwas "Scharfes" her. Der Messerwerfer hat etwas Passendes im Angebot, würde zuvor aber noch ganz gerne am lebenden Objekt üben. Sophia stellt sich erst quer, dann, bei einem erneuten Überredungsversuch von Indy, schon mal in die richtige Richtung, und es bedarf nur noch eines kleinen Schubsers - und der Messerwerfer hat sein Ziel. Zwar ist Sophia hinterher stinkesauer, aber der Zweck heiligt die Mittel und das Messer befreit den Ballon.

Den Ballon hat Indy schnell im Griff. Auf dem Luftweg werden jetzt die Oasen und Nomadendörfer abgeklappert, bis die Lage der Grabungsstätte feststeht. Der dortige Wächter stört nur kurz, anschließend kann der Ort besichtigt werden - was Sophia auch nutzt, um verschütt zu gehen. Indy nutzt diesen Augenblick der Ruhe dazu, die freigelegte Höhle zu erkunden *(Generator wie bereits beschrieben betanken)*. Mit der obligatorischen Schiffsplanke wird die rechte Wand angekratzt *(das linke Geheimfach ist diesmal leer)*, mit dem Holzstab und dem "Sun Stone" wird wie gehabt herumgespielt, und schon erscheint Sophia wieder auf der Bildfläche. Sie bringt neben dem Orichalcum-Detektor-Fischchen auch ein Ersatzteil für das Auto mit, die noch fehlende Zündkerze organisiert Indy aus dem Generator. Jetzt schnell noch den Laster repariert, und weiter geht es nach Kreta.

Diverse Ausgrabungen

Auf der dortigen Grabungsstätte wird, wie schon für den "Fists path" beschrieben, der "Moon Stone" ausgebuddelt und anschließend der Zugang zum Labyrinth geöffnet. Auch hier vorerst nichts neues, allerdings muß sich Indy, nachdem die Überreste von Sternhart nebst Stock und "World Stone" gefunden worden sind, alleine auf den Weg machen, um die goldene Kiste zu organisieren - aber den Weg dorthin kennen wir ja schon. Weiter geht es dann zusammen mit Sophia zur Gittertür im hinteren Teil von "Sternharts Grabkammer". Dort kann Indy durch extremes Süßholzraspeln *(2,2,1,4,2)* Sophia dazu überreden, durch das Loch zu klettern und die Türe von der anderen Seite zu öffnen.

Klar was jetzt kommt: Der Orichalcum-Detektor zeigt die Stelle an, an der nach einem Ausgang gebuddelt werden muß, davor muß Sophia allerdings noch dazu überredet werden, ihre Halskette in der Goldkiste zu verstauen *(3,3,1,1,1)*. Was hinter der Geheimtür liegt, das ist wohl ebenso klar wie die Tatsache, daß dort mal wieder mit den Steinscheiben gespielt werden darf. Allerdings kommen überraschend noch die Nazis ins Spiel, entführen Sophia und sperren Indy ein. Aber keine Panik, der Mann mit dem Hut kann sich freibuddeln und gerade noch das U-Boot entern, mit dem Sophia verschleppt wird.

Im U-Boot - ohne Fallschirm...

Der Kapitän reagiert zwar etwas ungehalten auf Indys Auftauchen, wird jedoch schnell ruhiggestellt. Damit auch die Mannschaft des Schiffes ruhig ist, wird sie per Sprechanlage in die hinteren Räumlichkeiten beordert, und Indy kann sich seinen drei Problemen widmen:

Erstens - der Befreiung von Sophia. Die wird im unteren Teil des Schiffes gefangengehalten, Indy kann ihr aber durch ein Lüftungsgitter einen kleinen Hinweis geben. Während Sophia die Wache ablenkt, schleicht sich Indy an, gibt Sophia das passende Stichwort, und schon hat es sich ausgewacht...

Zweitens - der Wiederbeschaffung der Steinscheiben. Auch kein Problem, in der Küche findet sich neben etwas Brot und Wurst *(einstecken!)* auch ein Porzellankrug, mit dem sich etwas Batteriesäure einsammeln läßt. Auf diese reagiert der Tresor im voderen Teil des Schiffes recht ungnädig, und gibt die drei Scheiben und einen kleinen Schlüssel frei.

Dieser Schlüssel löst auch das dritte Problem, nämlich die Kontrolle über das Schiff zu erlangen, läßt sich doch mit ihm die Notsteuerung *(das große Rad in dem Raum, in dem Sophia gefangen war)* aktivieren. Doch das ist noch nicht alles, denn so ein U-Boot hat wesentlich mehr Bedienungselemente. Indy spielt also an allen Hebeln herum, bricht dabei allerdings einen wichtigen Hebel ab. Doch diese Peinlichkeit wird schnell vertuscht, und zwar mit einem Werkzeug, das auch ein gewisser Roger Wilco mit Vorliebe einsetzt... Nach etwas Training hat Indy das Schiff jedenfalls im Griff und steuert den Zugang von Atlantis an. Dort wird Sophia allerdings wieder entführt, und Indy steht dort, wo er auch auf den anderen beiden Wegen hingekommen wäre - kurz vor Atlantis.

Willkommen in Atlantis

Auf welchem Weg Indy auch immer hier her gekommen ist, jetzt tappt er mal wieder im Dunkeln. Und ertastet

▲ ***Überreste eines Experiments***

▲ Kurz vor dem Finale ...

dabei zunächst eine Leiter, dann einen Geröllhaufen, an dem er die Leiter aufstellt. So gelangt er an eine Steinkiste, in der sich ein Metallstab befindet. Dieser spendet nach einer Fütterung mit Orichalcum Licht, und Indy sieht wieder klar. Platos Buch entnimmt er, daß die letzte Kombination der Steine für diese Tür nur um 180 Grad gedreht werden braucht, und schon steht er im äußeren Ring von Atlantis. *(Zuvor sollte er noch die Leiter und die Scheiben mitnehmen, dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo dies nicht automatisch geschieht!)*

Das Labyrinth, mit dem Indy jetzt konfrontiert wird, hat zwar immer die gleiche Struktur, allerdings liegen die wichtigen Räume in jedem Spiel an einer anderen Stelle. Daher gibt es jetzt keine Detaillösung, sondern nur eine Liste mit wichtigen Gegenständen und Räumen. Prinzipiell muß jeder Raum einmal betreten werden *(ein Fragezeichen auf der Karte bedeutet, daß Indy noch nicht dort war, wichtige Räume bekommen hier einen entsprechenden Namen).* Auch empfiehlt es sich, durch alle Gitter zu kriechen, zwei Räume sind nämlich nur auf diesem Weg zu erreichen, und in einem von ihnen verbirgt sich garantiert etwas Wichtiges.

▲ Happy End ...

Zu den einzelnen Gegenständen: Gesucht werden eine Aal-Figur *(wie die in Island),* eine Statue mit einem Fischkopf, eine Portion Skelett *(findet sich immer ganz am südlichen Ende des äußeren Korridors)* sowie zwei bronzene Teile, die sich in zwei Räumen mit Roboterschrott befinden *(ein Zahn- und ein Speichenrad).* Weiterhin gibt es in einem bestimmten Raum einen Steinbecher, um an ihn zu gelangen, muß Indy den Abgrund mit der Leiter überqueren. Weiterhin ist auf folgende Räume zu achten:

Der "Sentry Room" - hier gelangt Indy in die inneren Gefilde von Atlantis, doch bis dahin muß noch etwas Vorarbeit geleistet werden! *(Dieser Raum ist der einzige, der eine feste Position hat, nämlich innen im südlichen Teil des Kreises.)*

"Crabb Central" - ein Raum mit einem Brunnen, in dem recht viele Krabben herumwuseln. Eine davon fängt sich Indy, indem er das Skelett mit einem Köder ausstattet und im Brunnen versenkt. Die Krabben sind nicht sonderlich wählerisch, sie akzeptieren sowohl die einzelnen Zutaten des U-Boot-Sandwich als auch das fertige Produkt, selbst wenn schonmal jemand reingebissen hat. Notfalls tut es auch der Kaugummi oder die Bratwurst, die man nach der ersten Prügelei mit den Nazi-Wachen in Atlantis erhält.

Der "Lava Room" - hier kann sich Indy mit dem Fischkopf eine Portion Lava in den den Steinbecher füllen. Diese kommt dann im "Machine Room" zum Einsatz, die dortige Maschine produziert nach dem Einsetzen des Speichenrades aus der oben eingefüllten Lava Orichalcum. Die ganze Prozedur kann mehrere Male wiederholt werden, allerdings kommt ein guter Spieler mit einer Ladung Perlen aus... *(Nicht vergessen, das Speichenrad wieder mitzunehmen!)*

Weiterhin gibt es zwei Räume, deren Durchgänge zu Luftschächten von Sophias Gefängnis führen. Einer davon führt in Reichweite einer Statue, die nach einer Fütterung mit Orichalcum Sophias Wächter ausschaltet.

Wurde alles erledigt, kann sich Indy dem "Sentry Room" zuwenden. Das Wasser im Becken wird mit der Aal-Figur plus Orichalcum verdampft, anschließend öffnet eine Perle ins Maul des örtlichen Fischkopfs die schwere Tür. Jetzt ist auch der Weg zu Sophia frei, allerdings traut diese sich nicht unter dem schweren Gitter durch, also muß Indy erst noch nach etwas Stützmaterial suchen. Bevor er den mittleren Ring von Atlantis betritt, nimmt er noch ein Teil der zerstörten Statue mit.

Seltsame Maschinen...

Der Weg zum mittleren Ring führt über einen Kanal, in dem ein recht

hungriger Octopus sein Unwesen treibt. Da sich Indy als Fischfutter zu schade ist, opfert er an dieser Stelle die gefangene Krabbe und schwimmt dann durch den Kanal zum Krabbenfloß. Dieses wird mit Orichalcum in Bewegung gesetzt, das Öffnen der diversen Gitter übernehmen die Steinscheiben.

Bei seiner Kanaltour stößt Indy auf einen Treppenaufgang, der zu einem Raum mit einem Schrank führt. Im Schrank liegt ein weiteres Maschinenteil, der geschlossene Schrank offenbart eine Zeichnung, die man sich besser merken sollte. Einige Gitter weiter stößt Indy auf einen Durchgang, der zu einem seltsamen Türöffner führt, der auch noch leicht defekt ist. Aber das hält unseren Helden nicht auf, und er befestigt die herumliegende Kette am linken Arm des Robots. Jetzt die Leiter angelegt, die Abdeckung des Robots entfernt und die Maschinenteile so eingesetzt *(man denke an die Zeichnung)*, daß sich der linke Arm nach vorne bewegt. Wieder runter, die Kette an der Türe festgemacht, den linken Arm wieder nach hinten bewegt, und krracks!

Durch das Öffnen der Tür wird ein kräftiger Metallstab freigelegt, mit dem Sophia aus ihrem Gefängnis befreit werden kann. *(Zurückgehen, ihr das Teil geben, das Gitter anheben und versichern, daß man einen Plan hat.)* Gemeinsam geht es nun zurück zum mittleren Ring. Daß die beiden dem Ziel schon recht nahe sind, zeigt sich im nächsten Raum nach dem Türöffner. In diesem Raum wurden offensichtlich die Fehlschläge von Nur-Ab-Sals Experimenten entsorgt, und hier gerät auch Sophia in den Bann des bösen Geistes. Ein Blick auf ihre Kette zeigt den Übeltäter, und nachdem die Kette mit einer Perle ordentlich aufgeheizt wurde, trennt sich Sophia endlich von ihr; das Ding landet in der Goldkiste, und diese in der Lavagrube. Offensichtlich war in Atlantis doch nicht alles Orichalcum, was glänzt. Als Entschädigung gibt es in der Grabkammer noch ein Szepter abzustauben, und alles geht normal weiter.

Durchbrüche...

Normal? Naja, die Buddelmaschine im nächsten Raum ist auch nicht ungewöhnlicher als das, was wir bisher von Atlantis gesehen haben. Die Schmierereien an den Wänden entpuppen sich als Bedienungsanleitung für den Graber, der wird mit Orichalcum und der entsprechenden Verwendung des Szepters und des Türstabes in Bewegung gesetzt. Gemütlich ist die Fahrt nicht unbedingt, also die Hebel umgesteckt und Vollbremsung gemacht. Dabei kommt die Karre zwar ins Schleudern, macht jedoch den Weg in das Innere von Atlantis frei.

Dort geht es ziemlich heiß her, Lava an allen Orten. Schon bald stehen Indy und Sophia vor einem Wirrwarr an Türen; nach einigen Fehlversuchen kommen sie jedoch ein Stück weiter, und das folgende Lava-Feld ist auch kein Problem mehr. Und dann stehen sie vor dem Herz von Atlantis, vor der Maschine, die Menschen zu Göttern machen soll. Das wollen wir doch gleich mal sehen, also die Steinscheiben eingesetzt und die richtige Kombination eingestellt. Welche Kombination? Die war doch beim Durchqueren der Türen übergroß und deutlich an der Wand zu sehen. Also nochmals zurück und nachschauen!

Und was kommt, nachdem die Maschine erfolgreich aktiviert wurde? Richtig, es erscheinen die Herren Ubermann und Kerner auf der Bildfläche. Kerner spielt das erste Versuchskarnickel, allerdings mit wenig Erfolg, und so soll Indy der nächste Freiwillige sein. Tolle Sache, oder? Als Gott könnte er Ubermann sehr leicht überwältigen, und das macht er ihm auch unmißverständlich klar *(3,2,3,4,3,2,1)*. Der werte Ubermann sieht es ein, steigt selbst aufs Podest und war einmal. *(Wenn man Sophia nicht aus ihrem Gefängnis oder von ihrer Kette befreit hat, drängelt sie sich an dieser Stelle vor. Das würde zwar Indy das Leben retten, aber wir wollen doch alle ein Happy End, oder?)* Also lassen wir Ubermann das Podest besteigen; die Maschine explodiert, die Helden flüchten. Und während sowohl die Sonne als auch Atlantis im Meer versinken... ■

Michael Anton